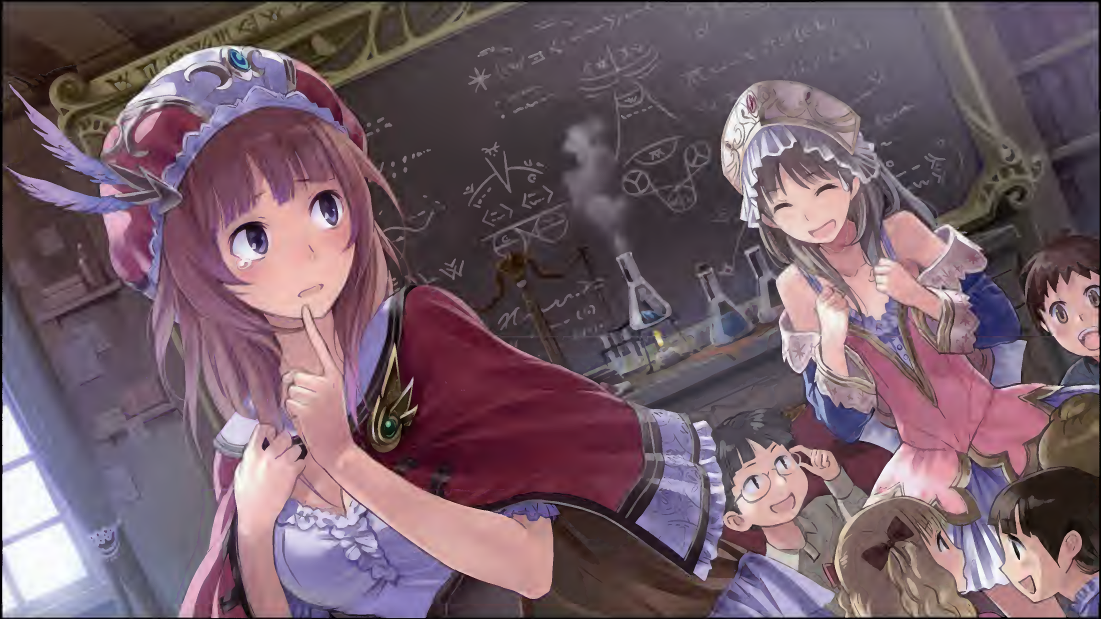
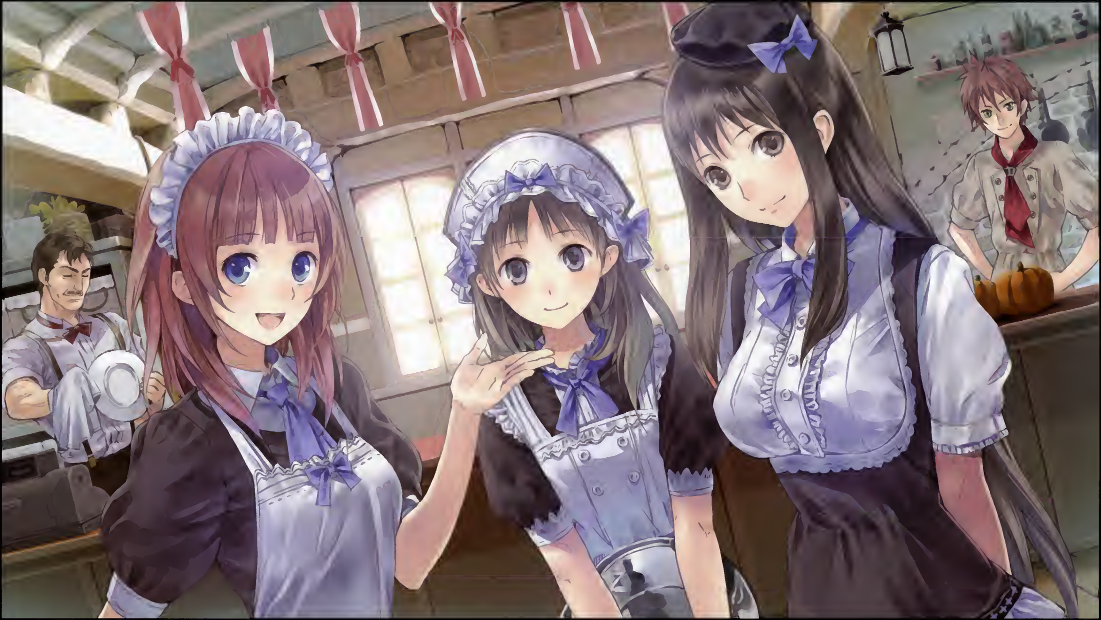
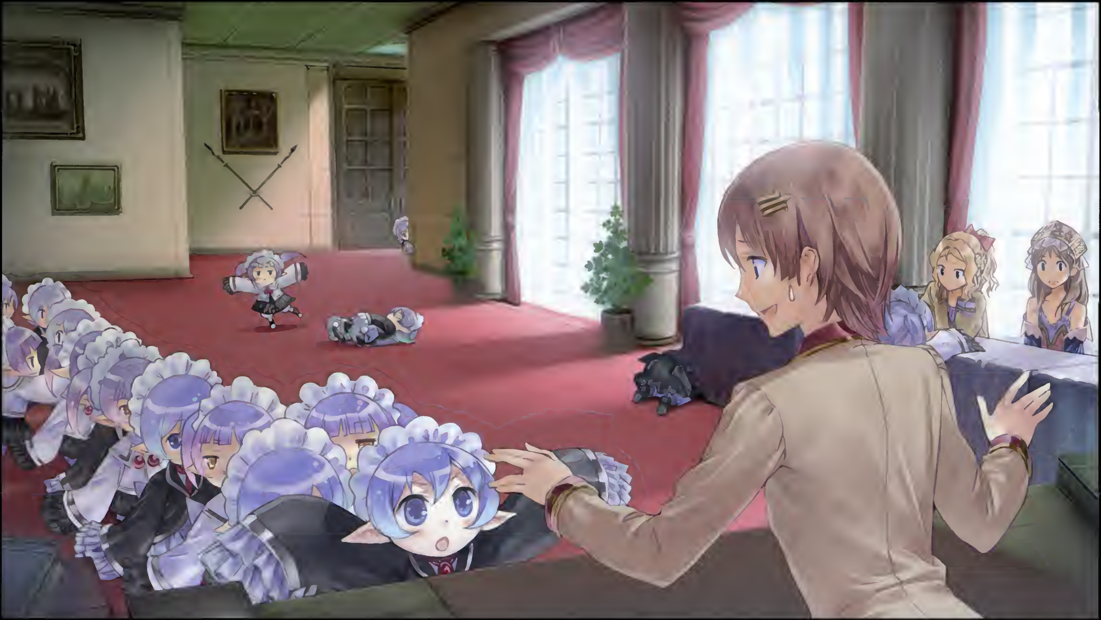


ロロナエンディング

ステルクエンディング



特殊エンディングお金持ち



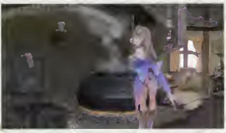
特殊エンディングちむ

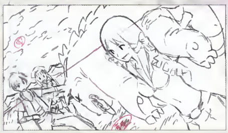
Break Time

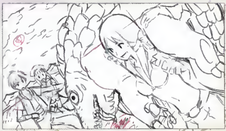
ここでは、イベントシーンイラストを制作する過程で描かれたラフスケッチを掲載。「ロロナのアトリエ」では簡易ラフスケッチが、「トトリのアトリエ」は線画＋簡易着色スケッチの２種類があるのがわかる。

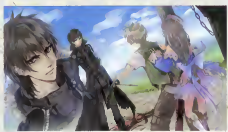
イベントシーン制作途中イラスト紹介

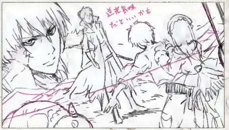
Totori Side

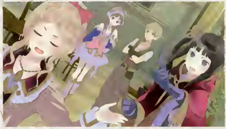

＊調合演出トトリ１人

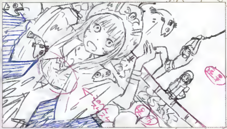

＊初登場メルヴィア・スチルラフ

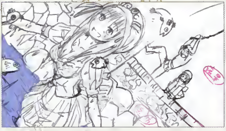

＊初登場メルヴィア・スチルラフその２

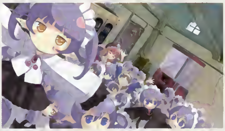

＊初登場ステルク

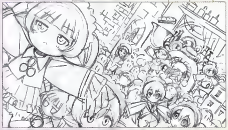

逆光気味だといいかも
＊初登場ステルク・スチルラフ

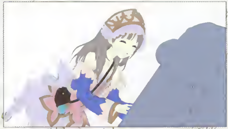

＊初登場ミミ・簡易着色

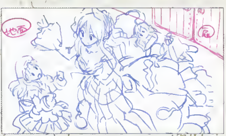

＊初登場ロロナ・スチルラフ

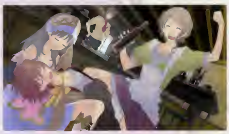

＊初登場ロロナ・スチルラフ別ポーズ

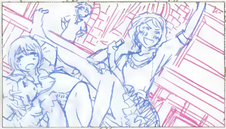

＊初登場ちむ・簡易着色

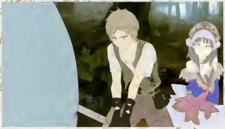

＊初登場ちむ・スチルラフ

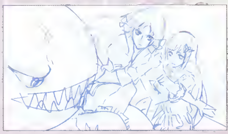

＊三つ目の村到着・簡易着色

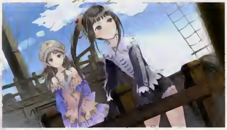

＊イベント用パメラ・スチルラフ

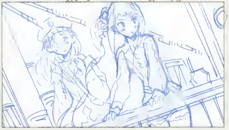

＊イベント用ティファナ・簡易着色

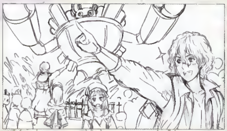

＊イベント用ティファナ・スチルラフ

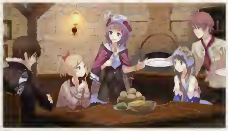

＊キャライベントジーノ・簡易着色

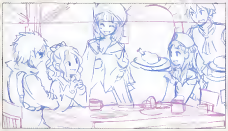

＊キャライベントメルヴィア・スチルラフ

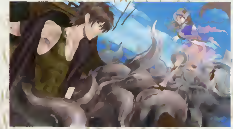

＊キャライベントミミ・差分

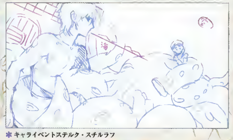

＊キャライベントミミ・スチルラフ

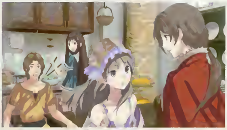

✻キャライベントマーク・スチルラフ

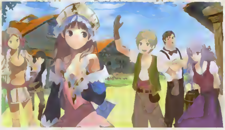

✻キャライベントロロナ・簡易着色

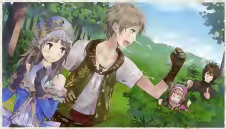

✻キャライベントロロナ・スチルラフ

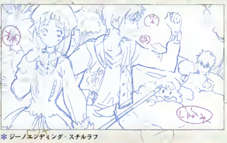

✻キャライベントステルク・簡易着色

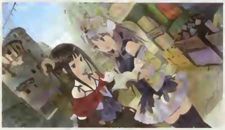

✻キャライベントステルク・スチルラフ

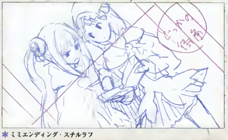

✻TRUEエンディング・簡易着色

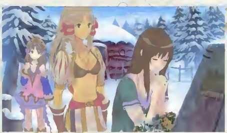

✻NORMALエンディング・簡易着色

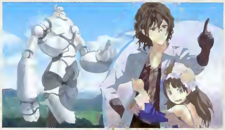

✻ジーノエンディング・簡易着色

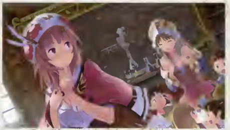

✻ジーノエンディング・スチルラフ

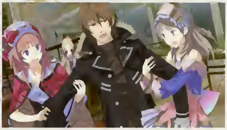

✻ミミエンディング・簡易着色

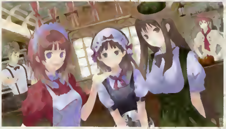

✻ミミエンディング・スチルラフ

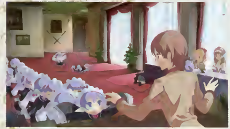

✻メルヴィアエンディング・簡易着色


✻マークエンディング・簡易着色


✻ロロナエンディング・簡易着色


✻ステルクエンディング・簡易着色

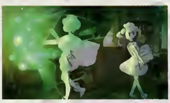

✻特殊エンディングお金持ち・簡易着色


✻特殊エンディングちむ・簡易着色

Rorona Side

＊オープニング演出ラフ

＊調合演出用１（ホム男パターン）

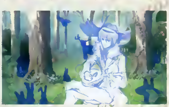

＊調合演出用１ラフ

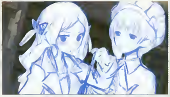
＊調合演出用２（ホム男パターン）

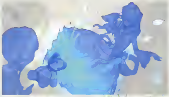
＊調合演出用２ラフ

＊武器調合演出ラフ

＊リオネラ初登場ラフ

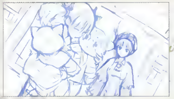

＊タントリス初登場ラフ

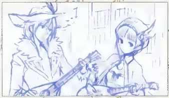

＊クーデリアイベントラフ

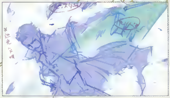

＊パメラ初登場ラフ

＊イクセルイベントラフ

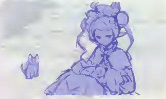
＊ステルクイベントラフ


＊リオネライベントラフ


＊タントリスイベントラフ


＊ジオイベントラフ

＊ホムイベント（ホム男パターン）

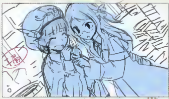

＊ホムイベントラフ

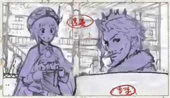
＊ティファナイベントラフ

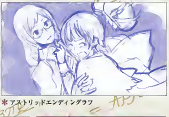
＊忙しエンディング（ホム男パターン）

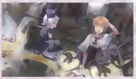
＊忙しイベントラフ

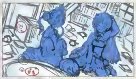
＊クーデリアエンディングラフ１


＊クーデリアエンディングラフ２


＊ジオエンディングラフ


＊アストリッドエンディングラフ


＊NORMALエンディング（ホム男パターン）


＊NORMALエンディングラフ

＊イクセルエンディングラフ

＊ステルクエンディングラフ

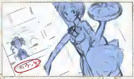
＊旅立ちエンディング（ホム男パターン）

＊旅立ちエンディングラフ

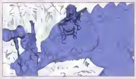
＊リオネラエンディングラフ

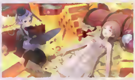
＊タントリスエンディングラフ

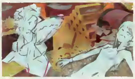
＊パイ職人エンディング（ホム男パターン）



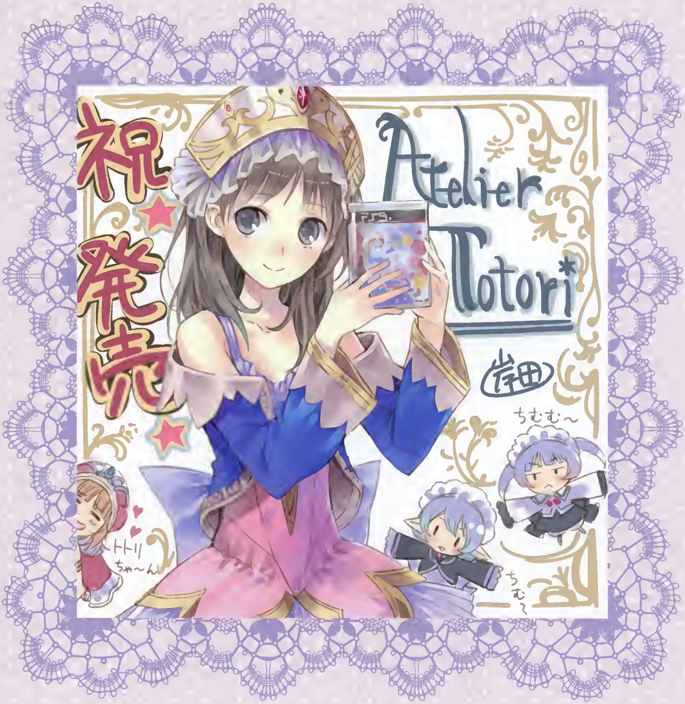
＊パイ職人エンディングラフ


＊冒険者エンディングラフ


＊お金持ちエンディング（ホム男パターン）


＊お金持ちエンディングラフ

and Other Works



「トトリのアトリエ」オフィシャルホームページ・発売カウントダウンイラスト

Break Time

数多くの試行錯誤の末に完成するイラスト＆キャラクターだが、ここではその課程で描かれたイラストを見ていこう。メインヒロインであるトトリと、ライバルと位置づけられたミミは、ラフの枚数が群を抜いて多い。

イラスト＆各キャラクター完成までの変遷

＊いまじん

＊ゲームアーク・クレスト宝島・パピルス

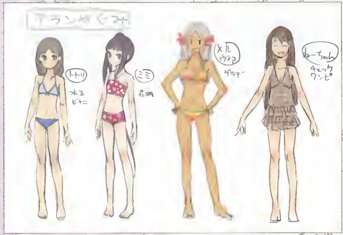
＊ソフマップ

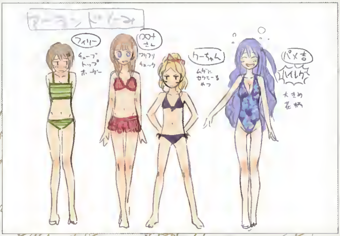
＊メディアランド

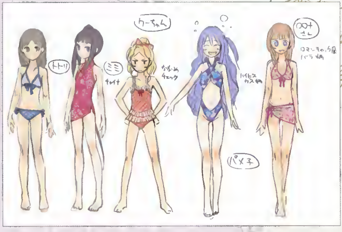
＊メッセサンオー

「トトリのアトリエ」店舗特典イラストラフ

グレイスケールで描かれた、貴重な各店舗特典のラフイラスト。発売時期にあわせ、夏らしい絵柄が多数を占めているのがわかる。




アーランドぐみ
フィリー
チューブ
トップ
ボーダー
○○ナさん
フリフリ
チェック
クーちゃん
ムダに
セクシーな
やつ
パメ吉
ハイレグ
大きめ
花柄



「トトリのアトリエ」水着イベントキャラクターラフスケッチ案

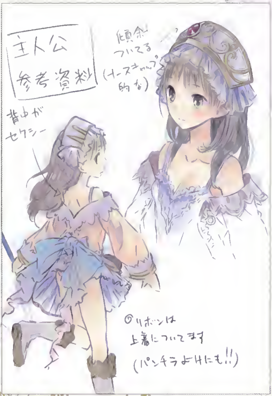
豊漁祭でのみ見ることができる、女性キャラたちの水着シーン。先に特大のイベントイラストを掲載したが、こちらでは各キャラのラフスケッチ案を公開しよう。

トトリ

Totori

✻1案

✻2案


主人公
参考資料
頭巾ついてる
(ナースキャップ的な)
背中がセクシー
◎リボンは
上着についてます
(パンチラよけにも!!)
✻参考メモ

✻3案

✻4案

✻5案

✻6案

✻7案

✻8案

✻9案

✻10案

カラーバリエーション

✻オレンジ

✻ピンク

✻ブルー

細かな調整

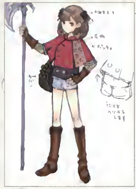
✻修正1

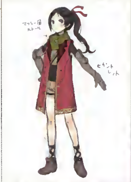
✻修正2

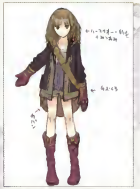
✻修正3

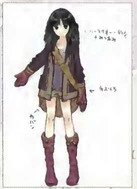
✻修正4

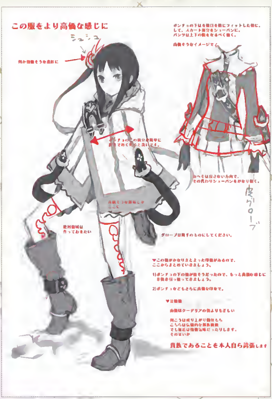
ミミ
Mimi


1案


2案


3案　その1


3案　その2


この服をより高価な感じに

シュシュ

何か高価そうな飾りに

ポンチョの下は袖口を腕にフィットした袖にして、スカート部分をシューパンに。
パンツは上下の幅をなるべく短く。

高価そうなイメージで♪

ポンチョのこの部分を簡単に前面でめくれると良いです。

高級そうな飾りとかここに

おへそは出さない方向で。
その代わりショーパンをかなり短く。

皮グローブ

絶対領域は作っておきたい

グローブは皮手のものにしてください。

▼この絵がかなりまとまった印象があるので、
ここからまとめていきましょう。

1)ポンチョの下の服が軽そうだったので、もっと高価な感じに
手袋を引っ張ってきましょう。

2)ポンチョなどもさらに高価な印象で。

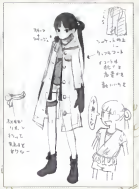
▼豆知識

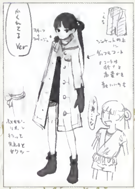
血筋はクーデリアの家よりも正しい

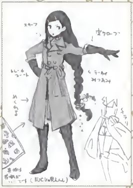
向こうは成り上がり貴族もち
こちらは伝統的な貴族階級
でも最近は没落気味だったりします。
そのせいか

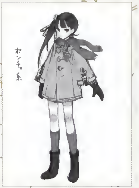
貴族であることを本人自ら誇張します

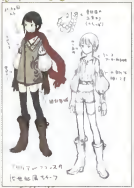
参考メモ

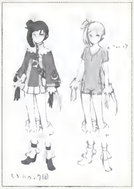

4案　その1

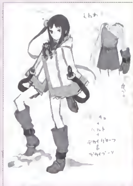

4案　その2

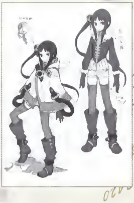

5案

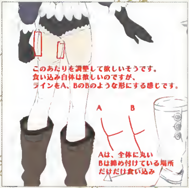

6案


7案


8案


9案


10案


このあたりを調整して欲しいそうです。
食い込み自体は欲しいのですが、
ラインをA、BのBのような形にする感じです。

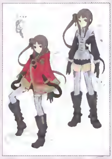
A

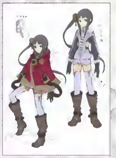
B

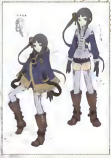
Aは、全体に丸い
Bは締め付けている場所だけだけ食い込み

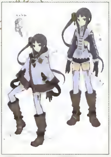
参考メモ

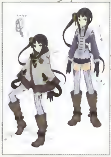
カラーバリエーション

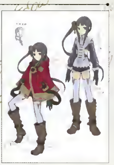

赤1


赤2


高貴1

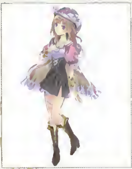

高貴2

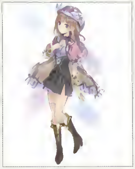

上品

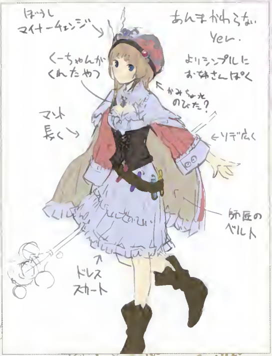

決定色

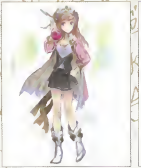
ロロナ

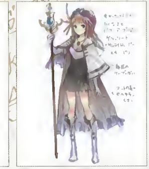
Rorona

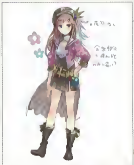

1案

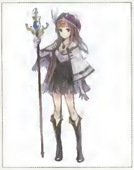

2案

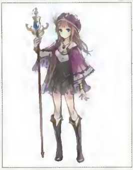

ぼうし
マイナーチェンジ
あんまかわらない
Ver.
くーちゃんが
くれたやつ
よりシンプルに
お姉さんぽく
かみちょっと
のびた？
マント
長く
←ソデ広く
師匠の
ベルト
ドレス
スカート
参考メモ

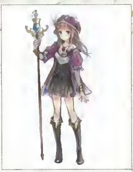

3案


4案


5案

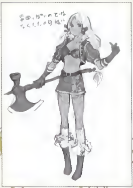

6案

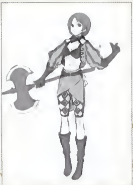

7案

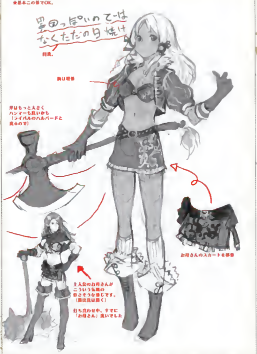

8案

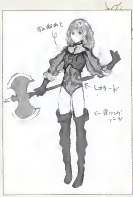
メルヴィア

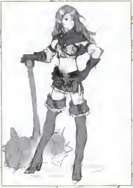
Mervia


黒田っぽいのではなくただの日焼け
1案

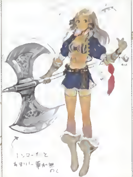

2案

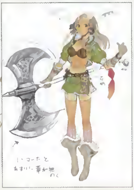

★基本この形でOK。
黒田っぽいのではなくただの日焼け
同意。
胸は増量
斧はもっと大きく
ハンマーも良いかも
（ライバルのハルバードと
被るので）
お母さんのスカートを移植
主人公のお母さんが
こういう気質の
仲良さそうな感じです。
（露出度は高く）
打ち合わせ中、すでに
「お母さん」扱いでした
参考メモ

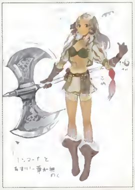

肩の胸あて
レオタード
←皮のロングブーツ
3案


4案

カラーバリエーション

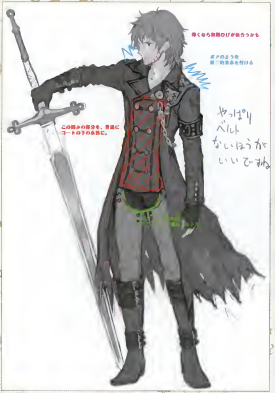

色設定A


色設定B


色設定C

ステルク

Sterkemburg


描くなら無精ひげが似合うかも
ボアのような
厨二的要素を付ける
この囲みの部分を、普通に
コートの下の衣服に。
やっぱり
ベルト
ないほうが
いいですね

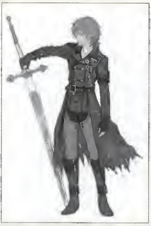
参考メモ

色設定A

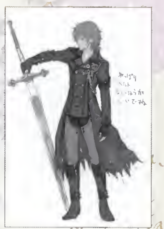
色設定E

色設定H

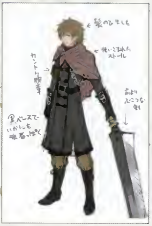
カラー
バリエーション



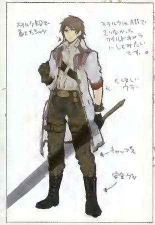
1案


やっぱり
ベルト
ないほうが
いいですね

2案


髪のびました
使いこまれた
ストール
カントク腕章
前より
ぶこつな
剣
黒ベースで
いかにも
若っぽく

6案


ステルクEDで
着てたシャツ
ステルクはA11で
足りなかった
ワイルドキャラ
にしてみたい
です。
たくましい
ウデ
チャップス
安全グツ

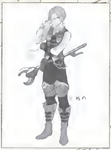
7案

マーク

Marc

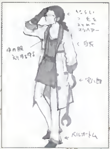
ダブレット
+
シュストコル
+
幽霊く
マジック
ハンド?

1案



2案

3案


くたらしい
つ もを
まとめの
オラヘアー
白衣
中の服
えりけを作る
宅い館
ベルボトム

4案

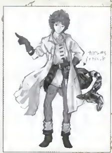
軍手。
信者
カニマタ
ウォッ トアーム

5案

軍手。。
胴の中に
工具いっぱい
信者
カニマタ
ウォッ トアーム

5案

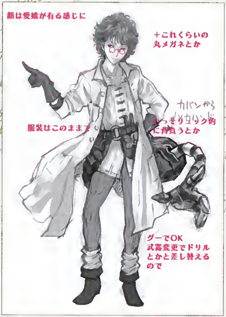
6案


カバンから
メカハンド

7案　その1

カバンから
メカハンド

7案　その2


顔は愛嬌が有る感じに
+これくらいの
丸メガネとか
カバンから
いっそリュック的
に背負うとか
服装はこのままで
グーでOK
武器変更でドリル
とかと差し替える
ので

参考メモ

8案

顔イラスト

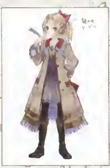
顔A

顔B

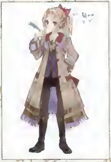
クーデリア

Cuderia

細かな調整



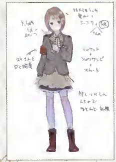
✻修正１



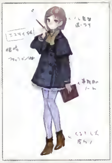
✻修正２

フィリー

Filly

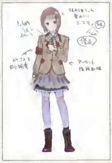


✻修正１



✻修正２

細かな調整

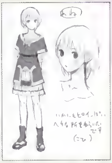


✻修正３

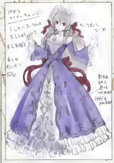
ツェツィ

Cecilia

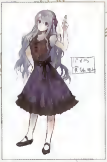
案



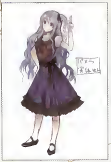
✻１案



✻修正１



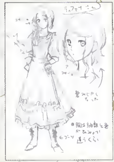
✻修正２



✻修正３

ティファナ

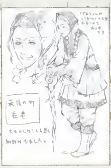
Tifana



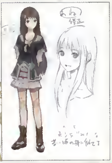
✻案

ピルカ

Pilca



✻案



✻２案

パメラ

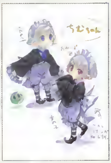
細かな調整

Pamela

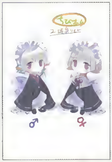
ちむ

細かな調整

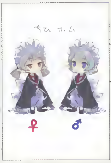
Chim



✻修正１



✻修正２

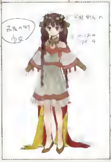


✻修正３

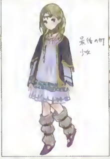
ピアニャ

Piana

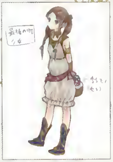
案



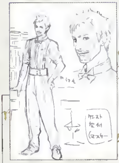
✻１案



✻２案

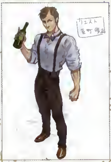


✻３案

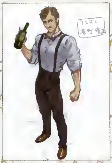


✻案

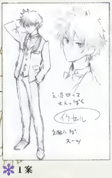
細かな調整



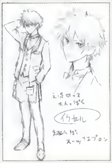
✻修正１



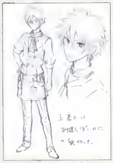
✻修正２



✻１案



✻２案



✻３案

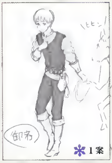
ゲラルド

Gelard

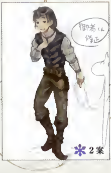
ペーター

案

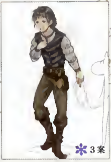
Peter



✻１案



✻２案

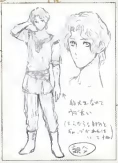


✻３案

イクセル

案

Yksel

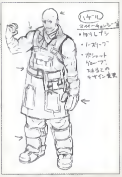


ハゲル

Haggel

✻案

✻案



グイード

Guid

岸田メル スペシャルインタビュー

Mel Kishida Special Interview

この本に掲載されているイラストの生みの親となる絵師、岸田メル氏にインタビューを行った。「ロロナ／トトリのアトリエ」に関するユニークな話のほか、将来イラストレーターを目指す人へのアドバイスなど、幅広い話題で盛り上がったインタビューを、余すところなく掲載しよう。

Profile　2004年にプロのイラストレーターとしてデビュー。数々のライトノベルの挿絵を描く。PS3用ソフト「ロロナのアトリエ」「トトリのアトリエ」にてキャラクターデザインを担当したほか、アニメ「ソ・ラ・ノ・ヲ・ト」にてキャラクター原案も担う。

絵を描くことが楽しいので、苦労と思ったことはないです

――最初にデビューした作品を教えてください。

岸田さん（以下岸田）　『季刊S（エス）』という雑誌にイラストを載せてもらったのが初めてですね。

――ちなみに、小さい頃の将来の夢は？

岸田　物心ついた頃には中日ドラゴンズのファンだったので、野球選手になるのが夢でした。でも、すぐに諦めましたね。中学生くらいのときは、もうゲームのキャラクターデザインやイラストレーターになりたいと思っていたはずなので、そういう意味では夢は叶いました。

――その頃から注目していたイラストレーターは？

岸田　やはり小林智美さん（代表作：「サガ」シリーズなど）ですね。あとは、いのまたむつみさん（代表作：「テイルズ オブ」シリーズなど））や、CLAMPさん（「魔法騎士レイアース」「カードキャプターさくら」など）です。

――イラストレーターを仕事にしようと決めたのは、いつ頃ですか？

岸田　3年前くらいですね。それまでは、好きだから描いていた程度です。でも、もういい年なので自立しなければならないと思い立ったとき、お金を稼げる手段がこれしかなかったので、これでいこうと。

――描き方は独自でマスターしたのですか？

岸田　最終的にはそうですね。いろいろな絵を見て「良いな」と思ったら、どうすればこういう描き方ができるんだろうと試行錯誤しながらやっていくうちに、今の形になったという感じです。

――たどり着くまでに苦労しました？

岸田　絵を描くうえで苦労したとはあまり思わないですね。仕事をする上での苦労はすごいありますけど（笑）。描くことそのものに関しては、基本的に試行錯誤することが楽しいので苦労とは思わないです。ただ、仕事が忙しくて試行錯誤する時間が取れないのが苦しいのはありますけど。

――色調が淡い、特徴ある絵の描き方だと思うのですが、テクニックはいるのですか？

岸田　色の彩度・明度が、もっと明るかったり薄いのはたくさんあると思うんですよ。僕はグラデーションを多用しているので、ぼんやりした感じが淡いという印象を与えるのかなと思います。ただ、アナログの水彩画のようなタッチに近づけたいと思って描いてはいます。

――描くときに、こだわる部分は？

岸田　当然ながら、女の子を描くときには可愛く見えるように気を使っています。それ以外では、欠点をなるべくカバーして描くことですね。例えば、今回の表紙イラストは、ロロナとトトリの足を意識的に少し太くしたんですけど、そういうところですね。あとは、普段描かないような表情に挑戦するよう毎回意識していたりはします。

――「ロロナ」と「トトリ」はイベントイラストが多いですが、構図には苦労しました？

岸田　そうですね、構図が似通ったイラストを出すと「似ています」と言われました（笑）。なので、被りがちになってしまうのは分かっていますが、なるべく被らないようにとの工夫はしています。ただ、悩んでいる時間もなかったですから、あんまり悩んだという記憶はないですね。頭に浮かんだものを描いては出して、ダメだったら再び描いては出すという感じでした。

――潤沢に時間があれば、また違うものですか？

岸田　そうですね、個人的にはラフ1枚にできれば2日あると、よく練れるなと思います。

――行き詰まったときの気分転換は、どうしています？

岸田　部屋をウロウロします。仕事場で「あー！」ってなるじゃないですか。そうすると、リビングダイニングをグルグル歩いてみたり。

――ゲームはしないんですか？

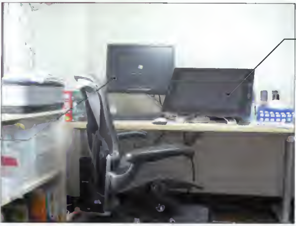
岸田　ゲームをする時間はあまりないですね。それに

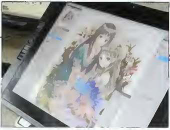
ここから彼女たちは生まれた
―岸田メル工房―
Atelier Mel

今回は岸田氏のご自宅を訪れて、その作業スペースにもお邪魔した。著名なイラストレーターが、どのような環境で仕事をしているのか、その一端を明らかにしていこう。併せてそのときに発掘されたボツイラストラフも公開する。

PC スペック

CPUはIntel Core i7-920/2.66GHz。メモリを12GB搭載し、OSにはWindows7の64bitを使用している。マウスコンピューター製。「トトリのアトリエ」開発中は、OSはVistaだったとか。





タブレット
WACOM製 Cintiq 21UX

左手は、常にエクスプレスッパッドが操作できるよう配置している。アップデートしたのは最近で、それまではIntuos4を使用。愛用しているアプリケーションはSAI。Cintiqにしてから初めて描いたのが、この本の表紙だ。

「表紙イラストは、ロロナとトトリの足を意識的に太くしました。普段描かない表情や構図を毎回意識しています」

僕は極端なので、やり始めたら満足するまでやらないと気が済まないんですよ。だから、やらないようにしています。遊ぶなら1日中ゲーム三昧！　という風に、ガチでやってしまうので、気分転換といえば食べたりウロウロしたり寝たりですね。

——寝て、締め切りが！　なんてことは？

岸田　ありますよ（笑）。どうしても、もう寝るしかないという状況になったこともありました。二日ほど徹夜に近い状態で仕事をしていて、気がついたら机に突っ伏して寝ていた……。起きたら大量の着信履歴があって、担当さんに電話をかけて「すみません！」と言ったことがあります。

——締め切りが迫ると能率は上がりますか？

岸田　いや、基本的にクオリティは、かけた時間に比例しますね。ただし、5日を超えるとあまり変わらなくなります。それは、自分の実力のピークに達してしまうので、そこからはどれだけ手を入れても、根本的にはあまり変わらないですね。

——ということは、1枚のイラストに5日は時間が欲しいんですね。

岸田　5日余裕があることは、ほぼないです（笑）。でも、絵は構図で良さが大部分決まってしまうので、できあがったものに手をかけても、そんなに良くなったりはしないですね。

——構図を考えるときに、閃くことは？

岸田　最近、全然なくなってきました。消去法で、こういう絵にするしかないという感じですね。とはいえ、そろそろアイディアが枯渇してきたので、新しい感じにしていきたいなと思います。ただし、「ロロナ」や「トトリ」でファンになってくれた人は、一度見た「ロロナ」や「トトリ」の絵を求めてくると思うので、あまり違うものになっても良くないんですよね。だから、ある程度は同じ絵にしつつ、新鮮味も出す。そのさじ加減で迷うことはありますね。例えば、トトリが寝転がっている絵（メインビジュアル2）は、ちょっと冒険しすぎたかなとも思いました。ネットで話題になって、変に見えた人もいたようですが、そう見えた人がいるという事実は、僕にとってはありがたいです。次からは、そういう人たちにも変に見えないように描こうと思えますから。

モンスターのイラストは描いてすごく楽しかった

——岸田さんのイラストは際どい衣装も多いですよね。

岸田　トトリはレオタードで描いているので、そんなにスケベに描いているつもりはないんですよ（笑）。

——では、メルヴィアの服は？

岸田　ファンタジー世界には、ビキニアーマーのような感じの服がありますよね。それをやろうと思っていたので、あれは普段着です（笑）。昔のファンタジーは、エルフとかが意味もなくハイレグだったりするじゃないですか。訳が分からないけど、あれが好きなんですよ。最近はリアルなファンタジーが流行なので、ボクの中ではああいうのが逆に新しいです。

——ロロナやトトリの服は、誰がデザインを考えているんですか？

岸田　元があったのはハゲルやパメラだけで、ミミはガストさんから具体的な指定がありましたけれど、あとはほぼ僕が考えました。トトリはバレエのチュチュがマイブームだったので、何とかしてキャラクターに投影できないかというところから始まっています。あとは海っぽい感じや、チュチュだけでもダメなので、それっぽく見えるようにパーツを追加してできたのがトトリです。帽子は、もうシリーズ11作目なのでネタ切れなんですよ。でも、要素的に外せないので、最終的には全然違いましたけど、ナースキャップっぽい感じをイメージしました。

——チュチュがベースだから、ラフ絵にはレオタードとメモ書きした？

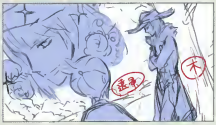
岸田　それは、ボクが勝手にレオタードだと思い込んでいたからです。また、ラフだからということで線を消さずに置いておいたら、「これ透けているよね」という共通認識になってしまい、そのままになってしまいました。ロロナは、どうして今の状態に決まったのか詳細は覚えていないんですけど、数パターンの中からチョイスして、あとはミニスカートにしてほしいなどのリクエストを反映させたと思います。最初はボーイッシュな感じにしようと思い、ボーイスカウト的な服にしつつハーフマントを羽織らせたのですが、もう少し女性っぽくとか、露出がほしいという指定を取り入れながら、ヒラヒラを追加したり鳥っぽいシルエットにしようと思い描きました。

——イメージカラーは、ロロナはピンクでトトリは青ですよね。

岸田　ロロナは最初、青っぽい色が可愛いんじゃないかなと思って描いたら、ガストさんからピンクや赤がいいというリクエストがきまして。「ピンク!?」と最初は思ったのですが、絵として映えるので、結果的には良かったと思います。

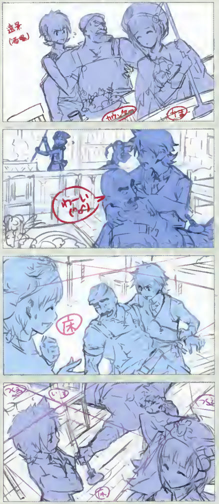
——「トトリ」ではイラストの再現度が高かったと思

資料として使う本が大量に収納されている。もちろん、自らのイラストが掲載されている本も。『季刊S』の若い号が黄色いのは、当時吸っていたタバコによるものとのこと。19号前後で禁煙したため、以降の号は背表紙が白いのがわかる。



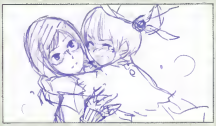
タントリスエンドラフ

製品版ではタントリスを見つめるエンディングだが、ラフ段階では少しおちゃらけた雰囲気のバージョンも。



イクセルエンドラフ

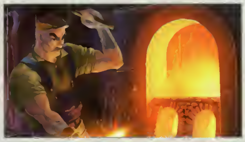
イクセルのエンディングは複数パターンが候補に挙がったようだ。共通しているのは、ハゲルが倒れていること。吹き出しのセリフがユニークだ。



アストリッドラフ

当初は、ロロナがアストリッドに思い切り抱きつくイラストになっていた。こちらのほうが、師匠への愛情が溢れ出てきている？

ロロナのアトリエ ボツイラスト集 その1



武器調合演出オマケ

通常はロロナとハゲルの２人が映るCGが表示されるが、当初はわずかな確率でハゲル１人のCGバージョンになる予定だった。残念ながら、プログラムの都合上、製品版では見ることができないので、ここで堪能してほしい。

「今描いた絵よりも次に描く絵を少しでも上手にする気持ちがあれば、絶対にうまくなっていくと思います」

いますが、ゲーム画面をご覧になられたときはどう思いました？

岸田　最初から、あの形で上がってくる訳ではないんですよ。途中経過で微妙な感じのモデルも見ていますので。すると、段々麻痺していくんです（笑）。だから、動いているところを見ても「良い感じになったな」という、作り手の視点になってしまうんです。アニメのときも、自分の絵が動いているのを見てどうですか？　と聞かれましたが、プレイヤーが良いと思ってくれればそれで満足です。

——イベントイラストやキャラクターデザインの中で、思い出に残っているのはありますか？

岸田　モンスターが描かれているイラストは全部楽しかったです。実は僕の担当はキャラばかりで背景はあまり描かないんですよ。なので、モンスターも別の方が描いてくれるものだと思ったら描いていない。「それは岸田さんの担当です」と言われ、普段は落書き程度でしかモンスターを描かないので、どうしたもんかと悩みました（笑）。どれも、モンスターが画面の半分くらいを占めるので、適当に描いてしまうと雑に見えるんですよ。ある程度の密度を持たせないといけないなと思い、しっかり描きました。でも、描いていたらどんどん楽しくなっていき、結果的に描き込みは大分頑張りました。「なぜ岸田さんはモンスターがリアルなんですか？」と開発の方に聞かれましたが、楽しかったからです。それが印象深いですね。

——ジーノのイベントイラストのラフ（キャライベント、ジーノスチルラフ）では、“ぷに”が凶暴に描かれていましたが、その理由は？

岸田　ボクが、モンスターが“ぷに”だと理解していなかったんですよ。モンスターと対峙している、という指定しかなかったので。あとで聞いてみたら、シナリオ上で戦っているのは“ぷに”だったと。

——“ぷに”じゃないと、ジーノには荷が重いですよね。

岸田　ジーノはちょっと格好良く描きすぎて、開発側でもアリ？　ナシ？　と意見が分かれたそうです。最終的に、アリという話になりました。そのイベント時は、ジーノはまだ弱いですけれど、最終的には攻撃力がステルクと同じになるだけでなく、ボス戦ではさらにパワーアップするので、実は相当強いキャラです。

——ステルクは、設定年齢よりも若く描かれていますよね。

岸田　「マリーのアトリエ」に登場していたエンデルクの頃から、声優の小杉さんの声は見た目が若めなんですよね。小杉さんに声をやってもらうなら、そういうキャラがいいなと思いました。僕がステルクを描いたときは声が決まっていなくて、あとから見せてもらったら小杉さんになっていたのは、自分の中でとてもうれしかったですね。だから「トトリ」でステルクを描くときも、フケさせる気はなく、正統派美形で良いだろうと。

——描いていて、好きなキャラと苦手なキャラはあります？

岸田　「トトリ」ではミミがすごく描くのが難しかったですね（笑）。上半身がマントで覆われているので、すごく動きが出しづらいんです。描いていて楽しいのは、描くのが簡単なキャラです。反対に、装飾が細かいキャラクターはやっぱり難しいですね。服の模様がすごく大変とか。一番楽しいのは、普通の女の子が普通の制服を着ているイラストです。描くのが一番楽で、すぐ描き終わりますし。

——描きやすかった、また、描きづらかったキャラを教えてください。

岸田　楽だったのは“ちむ”ですけれど、量を描かないといけなかったので、それはそれでしんどかったです。そう考えると、たくさん描いたトトリが一番描きやすかったかもしれません。

——年齢が高いと描きやすい、などはあります？

岸田　ジジイであればあるほどですね。若いキャラは皆が見慣れているので、細かいズレや粗が気になるんです。自分も含めてそうなんですが、オッサンやおばさんは多少崩れていても気にならないんですよ。若い女の子とかは、少しでもずれると絵が崩れているんじゃないかと見えるので。

——ということは、ジオやビルカは描きやすかった？

岸田　描きやすかったですね。僕はゲラルドは描きやすかったですけど、結構ダメ出しがありまして。顔が日本人っぽくなりすぎていると。パメラは、あまりダメ出しがなかったですね。旧作のパメラをある程度意識しつつベタに描いていたので、ボクの中で割り切れていたのが良かったのかなと思います。

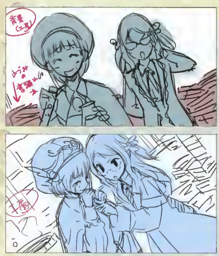
——ということは、ハゲルも？

岸田　ハゲルはあまり描かなかったんですよ。でも、楽か楽じゃないかと言われれば、ハゲルは楽ですね。「ロロナ」のとき、ハゲルのお店でロロナとハゲルが表示されるイベントイラスト（武器調合演出）があるんですけれど、これを描いた当初、構図が違うと言われまして。もっとハゲルを大きくしてほしいと言われてもう1枚描き、メインはロロナとハゲルのイベントイラスト、低い確率でハゲル単体のイベントイラストが出るようにすると聞いたのですが、プログラムの都合上で使われませんでした。まさに、今だから明かせる話ですね（笑）。

——“ホム”や“ちむ”はどうでした？

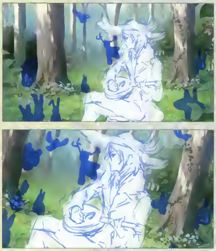
岸田　作業量のわりには、インパクトが薄かったと思うので、ホムの男女別イベントイラストが厳しかったです。それがあって、「トトリ」のときは男女別イベントをなくしてとあらかじめリクエストをしておいたのですが、今度は大量にちむを描くイベントが2つほど入っていまして。絵を描かない人にはわからない

ロロナのアトリエ
ボツイラスト集 その2



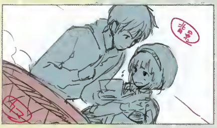
クーデリアエンドラフ

採用されたエンディングCGとはまったく違うバージョンも用意されている。ロロナがクーデリアに泣きつくCGは、ここではクーデリアのほうを向いているが、製品では画面のほうへと視線を移動した。



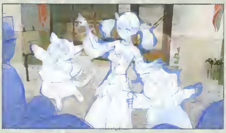
タントリス登場ラフ

当初はロロナのことに気づいていない視線になっていたが、のちに変更されてロロナを見つめている目線になった。



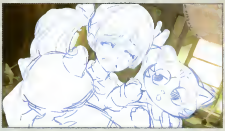
ステルクエンドラフ

ロロナのアトリエで迎えるエンディング。最初はアトリエの記号として、釜が見えるように描かれていた。のちに、2人のアップに変更されている。



リオネラ登場ラフ

ラフ段階では、リオネラを取り囲むように観客が配置されていた。しかし、落ち着きが悪かったのか、製品版ではリオネラの前面に観客が集中するイラストになっている。



リオネライベントラフ

リオネラとホロホロ、アラーニャだけの構図で、よりリオネラに注目したイベントシーンになっていた。リオネラは泣き顔が似合う？

かもしれませんが、絵1枚に掛かる時間は絵単品ではなく、その中にキャラが何人いるかなんです。キャラが多ければ多いほど時間が掛かり、少ないほど下がっていく。絵の中に5人入っているイラストと、1人しかいないイラストだったら、掛かる時間は単純計算で5倍違います。絵の中にそれぞれ3人、5人、2人入っているイラストを同じスケジューリングで提示されると、「うーん」となってしまいます。

絵を上達させるには、人の意見を聞くことが何よりも大事

――今後、攻めていきたいテーマはありますか？

岸田　ボクは静かに佇んでいる感じの絵が好きなんですけど、そればかりだと見ている人がつまらないので、もう少し動きのある絵というのを練習していきたいと思っています。そんなチャンスが到来して、自分の中のモチベーションも上がっていれば、苦手を克服する方向で進むのも一つの道だと思っています。それと、正面の絵が多いと言われますが、正面の絵だから簡単というわけではなく、これが難しいんですよ。むしろ、どちらかを向いていたほうが簡単なんですが、こういったことはなかなか伝わらないんですよね。

――最後に、絵がうまくなりたい人にアドバイスをお願いします。

岸田　よく言っていますが、絵を描く人、描かない人に見せて出てくる感想は、すごく大事なんです。そこで得られる感想というのは、どんなノウハウや技術で描かれている本よりも役に立つものなので、人に見てもらうことを大事にしてください。そして、当たり前のことですが1枚でも多く描いたほうがいいので、とにかくたくさん描いてください。今描いた絵よりも次に描く絵をちょっとでも上手にしようという気持ちがあれば、絶対にうまくなっていくと思います。

――まずは描くことですね。

岸田　絵を描くのが楽しい人は、ふた通りいるんですよ。上達するのが楽しい人と、絵を描いている行為自体が楽しい人。絵を描くことが楽しい人は、今描いている絵が楽しいので、次の絵が今の絵よりうまくなる必要はないんです。もちろん、すごく上手な人はたくさんいますし、それは才能だと思いますが、僕のように元から才能のない人間は、次に描く絵をもっと良い絵にしようと思って描かないと、うまくならないんです。少しでいいので、次に描く絵が前に描いた絵よりちょっとでも良い部分があると思えるようにして、これを繰り返していけば確実に絵はうまくなります。そこを大事にしてほしいなと思います。

――人の意見を取り入れて絵を描くのが大事なんですね。

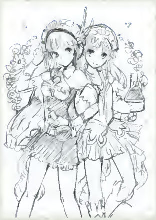
岸田　かといって、あまり人の意見に左右されすぎるのは良くないんですけどね。絵を描く人は我が強かったりするので、オレオレなのが大前提とすると人の意見に耳を貸すくらいのほうがバランス的にちょうど良いと思っています。そこは曲げたくないけど、人の意見に耳を貸さなきゃいけないかな、くらいがちょうど良いと思います。

――そのバランスが難しいですね。

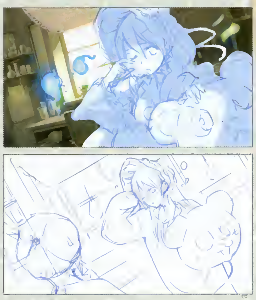
岸田　お金をもらう仕事をするうえでは、パッと見たときにキャラクターから受ける印象は、何より大事にしなければいけないことです。絵を描いている人は、そこから先の意見を言ってくれるんですよ。「パッと見こんな感じだけど、実はうまいね」「実は手が込んでいるよね」とかです。でも、普通の人はそこまで見てくれません。ボクの、トトリが寝転がっているイラストでもそうでしたが、そういう意見も大事にしなければいけないんです。絵を描いている人は「お前らよりも俺は絵の勉強をしているんだぞ」とか「お前らはそう見るだろうが、実はこうなんだよ」と思い満足してしまったり、自分を慰めたりするんですけど、それはあまり良くない。普通の人の意見こそ大事にしなければいけないと思います。もちろん、感性の赴くまま絵を描いて、それが素晴らしい人もたくさんいます。僕は、どちらかというと人の意見を聞いて、それに合わせて描くのが楽しいタイプなので、もし似たような性格の人がいれば、多少は参考になるかなと思います。

――ありがとうございました。

「トトリのアトリエ」が表紙の『ゲーマガ』2010年8月号を持っての記念撮影。「どんなキャラで写ればいいでしょうか？」と少し照れ気味に対応していたのが印象的だった。

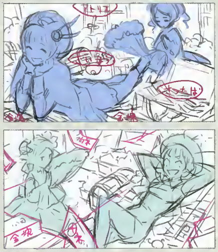


最後に、本誌表紙のラフスケッチを公開。インタビュー中でも述べられているが、P.54-57のキャラクターイラストと見比べてみると、ロロナとトトリの足が太く描かれているのが分かるだろう。



パメラ登場ラフ

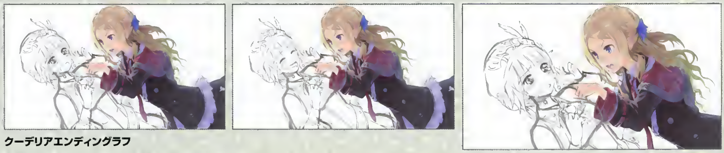
クマのぬいぐるみから登場するという話を、クマの着ぐるみから登場すると勘違いしてしまったためにできたラフ。今となっては、かなり貴重なラフ絵だ。



金持ちエンドラフ

お金持ちエンディングは、ロロナ仰向け／うつぶせバージョンがあったが、最終的には仰向けバージョンが採用されている。どちらにしても、ホムの冷めた目が印象的。

ロロナのアトリエ ボツイラスト集 その3



クーデリアエンディングラフ

完成バージョンでは、目が"＞＜"と表現されたが、当初のラフではロロナが目を開けていたり"−−"になっているものも用意されていた。

ロロナ&トトリのアトリエ アートブック

2010年9月22日　初版発行

構成・執筆	J O 宍戸
本文・カバーデザイン	安藤 尊子
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	株式会社ガスト
発行人	新田 光敏
販売	高野 真介／正木 幹男／夏井 義枝
制作業務	奥村 英明
編集	永井 聡（ゲーマガ編集部）
発行	ソフトバンク クリエイティブ株式会社 〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売　TEL：03-5549-1201 編集　TEL：03-5549-1164

落丁本・乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。
禁無断複製
本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けいたします。
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。

http://www.sbcr.jp/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

©GUST CO., LTD. 2009
©GUST CO., LTD. 2010

©SOFTBANK Creative Corp.

ISBN978-4-7973-5986-2
Printed in Japan

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。